



Flickr // Kirk Lau

## Religietje spelen

Lars de Wildt 20 maart 2017 Reacties 0

 Like 43

 Tweeten

 Linken naar dit artikel

‘Ik bid tot mijn god Kyuss om ons de weg te wijzen’ zeg ik, volledig zonder ironie, tegen mijn vrienden: een tovenaars, een barbaarse krachtpatser en een elf waarvan ik niet zo goed weet wat die doet. Niet *echt* natuurlijk, maar in ons hoofd en volgens de regels van ons gezamenlijke spel, zo één keer per maand. De andere avonden zijn we volstrekt normale mensen: dokters, biologen, kunstenaars. Of, eigenlijk, op één persoon na dan. Een van ons doet een promotieonderzoek naar religie en games.

Hoe komt het, vroeg ik mij een aantal jaar geleden af, dat hoogopgeleide, atheïstische jongeren zo regelmatig met fictieve universa en rollen spelen die diep geworteld zijn in religieuze wereldbeelden? We bestrijden in *Assassin's Creed* een lange lijn aan historische Tempeliers in hun zoektocht naar de Appel van Eden. Daarbij mogen we zelf dienen als ‘hashashin,’ oorspronkelijk een shi'itische tak van Islam. In *BioShock: Infinite* lieten we ons dopen om toegang te krijgen tot een ultra-nationalistische, Amerikaans protestante theocratie. Games als *Fallout*, *Dead Space* en *Mass Effect* tonen dat game-ontwikkelaars tot in de ruimte en het post-apocalyptische plaats bieden voor religie. In fantasy, science-fiction, historische en futuristische games op verschillende platforms spelen we met religie. Iets wat ik zo langzamerhand ‘Playing *at* religion’ ben gaan noemen: religietje spelen. Net zoals we doktertje, vadtje of moedertje spelen, doen we een paar uur net alsof we geloven.

Door te spelen verplaatsen we ons in rollen en identiteiten die niet de onze zijn

leven variaties blijven hetjes afgekeurd in ons leven. Namelijk in onze rede, en in digitale games, maar nog dan in onze boeken, films en televisieseries. Vreemd, want volgens Max Weber was juist ‘das stahlhartes Gehäuse,’ de staalharde behuizing van de moderne wereld, de reden voor onze secularisatie. De rationaliteit van de moderne wereld, stelt hij, is die van de bureaucratie, de technologie en de wet: sinds de twintigste eeuw heeft de mens geen goden meer nodig om uit te leggen wat goed is en wat werkt. De mens is zagezegd ‘onttoverd.’

Toch spelen we met betovering. Denkers als Friedrich Schiller (1759-1809) en Johan Huizinga (1872-1945) benadrukken juist hoe centraal *spelen* is voor de mens en haar cultuur. Door te spelen verplaatsen we ons in fictieve werelden, in rollen en identiteiten die niet de onze zijn. Door te spelen, zo benadrukt de Duitse filosoof Schiller, is de mens pas compleet menselijk; en door dat spelen, zo voegt Huizinga toe, hebben we onze cultuur bij elkaar gespeeld. Van het woordspel naar de poëzie en het gedachte-experiment tot aan de filosofie, de oorlog en zelfs de rechtspraak die Weber (immers net zo zeer advocaat als socioloog) privilegieert: allemaal ontstaan uit spel, aldus cultuurhistoricus Huizinga. Bovenal ligt spelen volgens hem ten grondslag aan religieuze praktijken, rituelen en geloof.

Wat gebeurt er dan als ik, ironisch of niet, bid tot een god in een spel? Ik besloot mezelf niet te veel te vertrouwen, en ben voor mijn onderzoek eerst eens rond gaan vragen. Wat zeggen spelers met agnostische, atheïstische, maar ook christelijke, islamitische, hindoeïstische en andere overtuigingen hierover? Uit mijn analyse van interviews met die spelers kunnen we drie dingen concluderen.

## Geloof heeft vaak een aantoonbaar, transparant nut in games

Ten eerste wordt religie in games functioneel beoefend. De uitspraak ‘ik bid tot mijn god Kyuss om ons de weg te wijzen’ biedt weinig ruimte voor oprechte geloofsbelijdenis zolang de uitspraak een praktisch doel heeft. En geloof heeft vaak een aantoonbaar, transparant nut in games. In *Skyrim* bidt de speler tot een altaar en als gevolg daarvan krijgt hij of zij aanwijsbare, kwantificeerbare voordelen zoals meer *health points*. Vooral de agnostische spelers die ik interviewde ervoeren hierbij juist een opluchting. Terwijl agnosten niet geloven omdat er geen bewijs voor goden is, worden de goden in games even in hun bestaan bevestigd – met een beetje geluk geven ze je zelfs hoogstpersoonlijk queesten of advies. Voor ten minste één gelovige respondent (een Jehova’s Getuige) deed de representatie van religie in de game ernstig af aan zijn ervaring: liever een mysterieuze God dan een door-en-door voorspelbare en gekwantificeerde god.

Ten tweede wordt religie in games cultuurspecifiek gerepresenteerd. Veel van de grote games – de *Assassin’s Creeds*, de *BioShocks* – worden in Noord-Amerika gemaakt. Het gevolg is vooralsnog dat ook religies die voor de game zijn verzonnen vaak variaties op het christendom zijn. Hierdoor voelen gelovige spelers van grote wereldreligies, zoals hindoes en moslims, zich vaak vervreemd en ondervertegenwoordigd. Voor veel hindoes die ik interviewde, boden dit soort games daarom een fascinerende inkijk in ander cultureel erfgoed. Die van overdreven Amerikaans protestantisme in *BioShock*, bijvoorbeeld. Of de vreemde post-seculiere fantasiewereld van *The Witcher*, waarover mijn respondent uit New Delhi meende dat het min of meer Polen betrof, maar dan met ‘echte’ goden en magie.

## Een ‘hertovering’ van een paar uur – zo lang de computer aanstaat

Ten slotte biedt ‘religietje spelen’ de kans om inzicht te krijgen in het wereldbeeld van de ander. Door de rol van een ander aan te nemen brengt dat een andere kijk op de wereld, overtuigingen en een onbekende sociale positie met zich mee. Voor atheïsten en agnosten betekent dit een ‘hertovering’ van een paar uur – zo lang de computer aanstaat. Voor gelovige spelers vindt een heel ander soort reflectie plaats. Na een bijzonder katholieke opvoeding moest een Australische respondent zich als Elf in *Dragon Age* buitengesloten zien door de kerk. Het bleek een eye-opener over hoe

Zo zorgt het spelen waarover Schiller en Huizinga schreven in zijn digitale vorm voor iets dat andere media, evenals de kerken, maar moeilijk voor elkaar krijgen in de 21e eeuw: een tijdelijke 'hertovering' van de wereld. Een van kortstondige zekerheid over goden, kennismaking met religie als cultureel erfgoed, en oprechte, ironieloze verplaatsing in het wereldbeeld van de ander. Maar: helaas wél nog altijd vanuit een Westers perspectief. Het wachten is op de aankomende Egyptische, Zuid-Afrikaanse en Indiase game-industriën.



Linken naar dit artikel

## Over de auteur



Lars de Wildt

Lars de Wildt (1987) snapt dingen niet, en probeert dat zo langzaam en expliciet mogelijk te doen. Na een master literatuurwetenschappen in Leiden, probeert hij nu in Leuven als sociaal wetenschapper te snappen hoe spelers omgaan met religie in games.

MEER VAN LARS DE WILDT

## Gerelateerde artikelen



### The Stanley Parable Bespeelt De Speler

**Marc van Waarden**  
07 februari 2017



### Je Bent Wat Je Gamet

**Daan Doesborgh**  
11 november 2016



### Clinton & Trump: Waardevrij En Vrij Van Waarheid

**Paul Buckley**  
08 november 2016

## Reacties

Nog geen reacties.

Geef een reactie

## Reactie

Naam \*

E-mail \*

REACTIE PLAATSEN

## DIT IS DEFUSIE

Opiniemakers – jonge honden bieden perspectief.

deFusie is een online opinietijdschrift waar jonge academici hun vak koppelen aan de waan van dag. Intellectuele alleseters die hun mening vormen op basis van vakkennis.

deFusie biedt een platform aan wetenschappers, filosofen en kunstenaars.

deFusie draait volledig op de vrijwillige inzet van haar redacteurs. Toch komen er kosten kijken bij het draaiende houden van de website. Wil je deFusie steunen?

Kamer van Koophandel:  
Registratienummer: 60087900  
BTW/RSIN: NL853760524B01

## ZOEKEN

## ARCHIEF

maart 2017  
februari 2017  
januari 2017  
december 2016  
november 2016  
oktober 2016  
september 2016

## NIEUWSBRIEF

AANMELDEN

## COLOFON

Alex Philippa (hoofdredacteur)  
Ylja Band  
Paul Buckley  
Thomas van Huut  
Jochem Kootstra  
Kim Schoof  
Kyah Smaal  
Jorrit Smit  
Sophie Verhappen  
Emiel Woutersen

Website: Coen Warmer /  
Mono9